NES-54-ESP

# KICK OFF™

Licensed to

IMAGINEER Co.,LTD

Innovation Through Human Network

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are Trademarks of Nintendo.

TM +© 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES
ALL RIGHTS RESERVED

SOURCE CODE © 1991 ANCO GAMES

ORIGINAL PROGRAM BY DINO DINI

NES PROGRAMMER MARK GREENSHIELDS
ENIGMA VARIATIONS.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Licensed to

IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15TH FL., SHINJUKU-KU, TOKYO 163, JAPAN
TEL: 03 (3343) 8911, FAX: 03 (3343) 8915

## 1.0 INTRODUCCION

KICK OFF es una simulación de fútbol con campo de tamaño total y "scrolling" multidireccional con los jugadores, marcas, goles, etc., en proporciones correctas. Ambos equipos disputan el partido estrictamente de acuerdo con las tácticas. Los jugadores se mueven a la posición para recibir pases y ganar la posesión. La pelota, como en el juego real, circula delante del jugador.

## 2.0 EMPEZAR EL JUEGO

Presiona el botón START (EMPEZAR). Aparecerá la pantalla título. Presiona el botón SELECT para que aparezca el MENU PRINCIPAL.

**2.1 SELECCIONAR OPCIONES**: Utiliza el joypad 1 para iluminar la opción y presiona el botón A.

## 3.0 MENU PRINCIPAL

**3.1 JUEGO SIMPLE**: Puede ser entre un jugador y el ordenador o entre dos jugadores. Dos jugadores pueden también unirse contra el ordenador (MODO EQUIPO/TEAM).

**3.2 LA LIGA**: Hay una liga de ocho equipos durante 14 semanas.

**3.3 LA COPA**: El Torneo de Copa se juega sobre la base de eliminatoria. Si hay empate, se juego un tiempo extra. Si al final persiste el empate, el ganador se decide por tiro de penalti.

**3.4 EUROTROFEO**: Combina aspectos de Torneo de Liga y Copa.

**3.5 INTERNACIONAL AMISTOSO**: Esta opción permite jugar un partido simple utilizando equipos internacionales con sus distintos estilos de juego.

**3.6 PRACTICA**: Permite practicar habilidades con la pelota y aprender controles de balón sin ser molestado por el oponente.

**3.7 OPCIONES**: El MENU OPCION establece las condiciones para JUEGO SIMPLE o INTERNACIONAL AMISTOSO. Las opciones deben seleccionarse antes de dejar el MENU PRINCIPAL.

**3.8 KIT DE COLOR**: Permite cambiar el color de las camisetas de los equipos.

**3.9 SELECCIONAR EQUIPOS**: Hay 16 equipos con 16 jugadores cada uno. Ocho equipos cualquiera de los 16 pueden introducirse para la Copa, Liga o Eurotrofeo.

## 4.0 LAS OPCIONES

Una vez establecidas las opciones en este menú, permanecen operacionales hasta que se cambian. La condición por defecto (DEFAULT), es decir, si no se selecciona otra, está impresa en BOLD.

**4.1 DURACION**: 2 × 3, 2 × 5, 2 × 10 y 2 × 20.

La Liga, Copa y Eurotrofeo duran 2 × 5 minutos.

**4.2 CAMPO (PITCH)**: Se proporciona una elección de cuatro superficies. Los gráficos sobre el terreno permanecen sin cambiarse, solamente cambian las características del campo de acuerdo con el modo seleccionado:

- Normal: Bote y circulación normales.
- Pesado (SOGGY): Bote y circulación de la pelota disminuye. Resistencia del jugador disminuye.
- Mojado (WET): Aumenta circulación y velocidad del balón.
- Artificial: Bote alto del balón. Aumenta circulación y velocidad de la pelota. Reducida resistencia del jugador.

**4.3 VIENTO**: Una elección de cuatro: apagado, suave, medio y fuerte.

**4.4 TIEMPO EXTRA Y PENALTIS**: SI o NO. Si la respuesta es SI, se jugará un tiempo extra proporcional a la duración total del partido, si el resultado es de empate después del tiempo total. El tiempo extra está dividido en dos partes y los equipos cambian después del medio tiempo. Si el resultado es todavía un empate, se decide el resultado por muerte rápida, con el lanzamiento de penaltis. La opción se establece NO en partidos de Liga y SI para Torneos de Copa. La opción se establece NO para la primera parte y SI para las partes subsiguientes del Torneo Eurotrofeo.

**4.5 NIVEL DE HABILIDAD**: Elección de cinco niveles: internacional, primera, segunda, tercera y cuarta división. Los atributos y habilidades de los jugadores corresponden a la división.

**4.5.1 LIGA:** El nivel de habilidad LIGA es igual que como se estableció para Equipo A.

**4.6 DESPUES DEL TOQUE (AFTER TOUCH):** SI o NO. Si la respuesta es SI, la dirección de la pelota puede ser alterada por una corta duración después del toque. Ideal para dirigir y desviar la pelota.

**4.7 SELECCION DE ARBITRO: AL AZAR (RANDOM) o NOMBRE.** Puedes seleccionar cualquiera de los árbitros. Los jugadores juegan un papel muy importante en el juego. Si la opción seleccionada es AL AZAR, el ordenador seleccionará el árbitro. Para cambiar al árbitro ilumina el nombre y presiona el botón A.

**4.8 FUERA DE JUEGO (OFFSIDE):** SI o NO. Si el fuera de juego está operativo, se considerará que un jugador está en posición de fuera de juego cuando no hay oponente entre el jugador que recibe un pase y el portero en el momento en que se hizo el pase.

**4.9 MARCAJE:** SI o NO. Si la respuesta es SI, se pueden marcar un máximo de dos jugadores contrarios.

**4.1.0 VELOCIDAD DE JUEGO (GAME SPEED):** NORMAL o TRAINER. En el modo TRAINER (APRENDIZ), la velocidad se reduce en un 20%.

## 5.0 LOS JUGADORES

Cada jugador sobre el campo tiene una mezcla única de atributos y habilidades, y determina la configuración del jugador. Por ejemplo, un jugador

con gran ritmo pero poca resistencia no funcionará bien cuando el partido se acerca al final, y debería ser sustituido, especialmente si hay una prórroga o tiempo extra en una partido de Copa.

## 6.0 NIVELES DE HABILIDAD

Hay cinco niveles para todas las opciones de juego:

INTERNACIONAL.
PRIMERA DIVISION.
SEGUNDA DIVISION.
TERCERA DIVISION.
CUARTA DIVISION.

Para establecer el nivel de habilidad selecciona OPCIONES en el MENU PRINCIPAL y selecciona entonces el NIVEL DE HABILIDAD (SKILL LEVEL) en el MENU OPCION.

## 7.0 OPCIONES DE JUEGO

Las cinco opciones se seleccionan vía MENU PRINCIPAL.

**7.1 JUEGO SIMPLE**: Dos jugadores pueden jugar en contra del ordenador o uno contra otro. Un juego de un jugador es contra el ordenador. El juego de dos jugadores contra el ordenador se conoce como MODO EQUIPO (TEAM MODE) y el jugador 2 usando el joypad 2 controla al portero.

El ordenador hace el sorteo y declara qué equipo ha ganado el sorteo.

El jugador decide si quiere jugar arriba o abajo del campo.

**7.1.1. TACTICAS**: Cada equipo puede seleccionar una de cuatro tácticas para el primer tiempo del partido. Las tácticas sólo se pueden cambiar en el medio tiempo.

**7.1.2 SUSTITUCIONES**: Se permiten dos sustituciones en un partido. Ver, por favor, 13.0 para más información.

**7.2 INTERNACIONAL AMISTOSO**: Esta optión te permite jugar un partido simple entre dos equipos internacionales elegidos de una lista de 16 países. Están disponibles todas las opciones de un juego simple.

**7.3 LA LIGA**: La liga consiste en ocho equipos y dura 14 semanas. Puede jugarse a cualquiera de los cinco niveles de habilidad. Utiliza el MENU DE OPCIONES para establecer el nivel de habilidad. Si se omite, el nivel será Primera División. Cuando la opción LIGA está seleccionada en el MENU PRINCIPAL, aparecerá la tabla de liga con el número apropiado de equipos. Hay 16 equipos disponibles. Utiliza la opción SELECCIONAR EQUIPO, en el MENU PRINCIPAL, para seleccionar qué ocho equipos de los 16 jugarán en la LIGA. Los mismos equipos jugarán en la COPA y EUROTROFEO.

**7.3.1 SELECCIONANDO EQUIPO A JUGAR**: Cuando aparece la primera tabla, aparece la letra C frente a todos los equipos para indicar que todos los equipos están controlados por el ordenador. Para cambiar el equipo a joypad, o sea, juega el equipo en la LIGA, ilumina el nombre del equipo y presiona el botón A. La letra C cambiará a J.

**7.3.2 CONTINUAR**: Selecciona esta opción para jugar el partido de LIGA. Los dos equipos a jugar el próximo partido estarán iluminados. Si ambos equipos muestran J para control, el ordenador asignará J1 y J2 a los equipos. Si ambos equipos tienen C en la columna de control, el ordenador predictará el resultado, basado en la combinación de atributos y habilidades de los jugadores en cada equipo.

**7.4 LA COPA**: El Torneo de Copa es para ocho equipos y en base a eliminatorias. En caso de empate hay un tiempo extra. Si persiste el empate al final de la prórroga, la característica de tiros de penalti decide el resultado (ver 14.0 para reglas).

Todas las instrucciones aplicables en 7.3.

**7.5 EUROTROFEO**: Los ocho equipos están divididos en dos grupos o cuatro. Cada equipo en cada grupo juega con los demás una vez. El que gana consigue 2 puntos. Si el resultado es de empate al final del partido, cada equipo consigue 1 punto.

El ganador y segundo clasificado de cada grupo va a la segunda ronda. El ganador del grupo A juega contra el segundo del grupo B, y el segundo del grupo A juega contra el primero del grupo B. Si al final del partido hay empate, se concede una prórroga. Si todavía persiste el empate al final del tiempo extra, se decide el resultado por muerte rápida, con tiros de penalti. El ganador de la semifinal juega la final con las mismas reglas que se aplican en semifinales.

## 8.0 SELECCION DE PLANTILLA

**8.1** Una plantilla de 16 jugadores con habilidades y atributos perteneciendo al nivel de habilidad seleccionado se muestran primero para el equipo A. Se muestran los nombres de los jugadores y su posición en el campo.

El ordenador ya ha seleccionado los números de las camisetas de los jugadores y de los sustitutos 12 y 14. Estas no son necesariamente las mejores selecciones. Si quieres cambiar la selección, selecciona el número arriba usando el joypad y presiona el botón A. Ahora utiliza el joypad para iluminar el nombre de los jugadores y presiona el botón A. Este jugador jugará ahora con ese número de camiseta.

**8.2 MARCAR JUGADOR**: Puedes seleccionar a uno de tus jugadores para marcar a un jugador contrario. El jugador marcador seguirá al jugador marcado estrechamente, negándole la oportunidad de golear. El jugador marcador no seguirá las reglas tácticas. Normalmente se selecciona un defensa para marcar a un delantero.

**8.2.1** Mueve la iluminación a la fila de arriba de números usando el joypad. Hay un corto número de jugadores contrarios a marcar. Ahora lleva la iluminación al nombre del jugador que va a hacer el marcaje. Presiona el botón B.

## 9.0 CONTROL DEL JUGADOR

**9.1 MOVIMIENTO**: El jugador se mueve en las ocho direcciones del joypad.

**9.2 CABECEAR**: Si el balón está en el aire, presionando el botón B hará el salto el jugador controlado. Mueve el joypad en la dirección en la que quieres cabecear la pelota cuando el jugador está en el aire.

**9.3 ENTRADA DE BLOQUEO**: El propósito de esta entrada es ganar la posesión del balón al oponente. La entrada tiene que ser desde el frente o sorprendiendo al contrario quitándole el balón mientras que la pelota circula delante del jugador. Entrar al contrario desde atrás es FALTA.

**9.4 ENTRADA DESLIZANTE**: Esta entrada puede hacerse desde cualquier dirección. Una entrada deslizante sobre un contrario sin balón es FALTA. Si la pelota está sobre la hierba, presiona el botón A para hacer una entrada deslizante. Tienes que tocar la pelota antes que al oponente para evitar que te penalicen. Una entrada deslizante desde atrás es FALTA.

## 10.0 CONTROL DEL BALON

Los controles del balón han sido diseñados especialmente para conseguir un uso sencillo. En un partido de movimientos rápidos y bajo presión no hay tiempo para recordar movimientos de joypad complicados. La acción tiene que ser instintiva. Los controles son sencillos y pueden aprenderse y practicarse a la perfección en la opción PRACTICA del MENU PRINCIPAL. El control de la pelota resulta todavía más absoluto si se utiliza la opción DESPUES DEL TOQUE.

**10.1 DRIBLAR**: La pelota circula delante del jugador. La distancia a la que la conduce depende de la velocidad del jugador en el momento del contacto.

**10.2 CHUTAR**: Presionando el botón A DESPUES de tocar la pelota, la lanzará en la dirección que el jugador está encarando.

**10.3 PARAR EL BALON**: Presiona el botón A ANTES de tocar el balón.

**10.4 PASAR**: Tienes que PARAR la pelota para poderla PASAR. Mantén el botón A apretado y mueve el joypad en la dirección que quieres pasar el balón antes de soltar el botón A. Soltando el botón cuando el joypad está centrado te llevará de nuevo a la acción de DRIBLAR.

**10.5 PICAR**: Si la pelota está sobre la hierba, presionando el botón B picará el balón en la dirección que el jugador está encarando.

**10.6 DESPUES DEL TOQUE**: Permite al jugador alterar la dirección de la pelota una pequeña cantidad después de haber disparado. La dirección debe ser cambiada inmediatamente después del disparo, ya que el control es efectivo solamente por un tiempo muy corto. Con la práctica, esta caracteristica puede usarse con efectos terribles. Mueve el joypad en la dirección que quieres que vaya la pelota (sólo posiciones del joypad hacia delante) inmediatamente después del tiro.

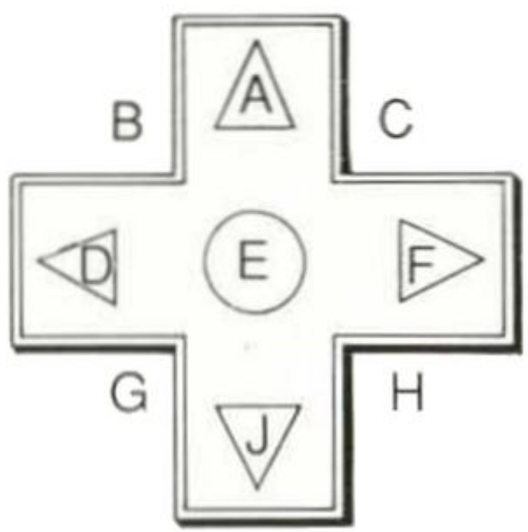
## 11.0 CONTROL DEL PORTERO

El portero está controlado por el ordenador, excepto en los casos siguientes:

**11.1 DEFENDIENDO UN PENALTI**: El control es transferido al jugador principal. El portero está parado en el centro y empieza a moverse en cuanto se presiona el botón A. Cuanto más tiempo está presionado el botón, más grande es el movimiento.

Figura 1.—Dirección joypad.

A. Salto arriba.
B. Estirada a la escuadra izquierda.
C. Estirada a la escuadra derecha.
D. Estirada media altura izquierda.
E. Coger la pelota.
F. Estirada media altura derecha.
G. Estirada izquierda al suelo.
H. Estirada derecha al suelo.
J. Parar.



**11.2 HACIENDO SAQUES DE PUERTA:** El portero hace automáticamente los saques de puerta, a menos que el jugador quiera hacerlo. Si el jugador no ejercita la opción rápidamente, el ordenador tomará el control. Mueve el joypad a la posición requerida antes de que el portero saque. Presiona el botón A para botar rápidamente el saque al campo, para coger al contrario fuera de posición.

| | | |
|---|---|---|
| A. Fuerte adel. | B. Fuerte a la izq. | C. Fuerte a la der. |
| D. Medio a la izq. | E. Medio adel. | F. Medio a la der. |
| G. Suave a la izq. | H. Suave a la der. | J. Suave adel. |

(Referido a figura 1.)

**11.3 PAUSA**: Presiona el botón START para pausar el juego. Puedes abandonar un JUEGO SIMPLE o INTERNACIONAL AMISTOSO o MODO PRACTICA.

**11.4 ABANDONAR EL JUEGO**: Un partido de LIGA o de COPA no puede ser terminado. Presiona el botón START para PAUSAR primero el juego y entonces selecciona ABANDONAR (QUIT) EL JUEGO.

## 12.0 ESTABLECER MOMENTOS ESPECIALES

**12.1 SAQUES DE CORNER**: Hay nueve tipos de saques de córner. El panel muestra la potencia del saque. Selecciona el saque y presiona el botón

A. Cuanto más tiempo está presionado el botón, más alto se eleva la pelota. Soltando el botón A, el jugador empieza a correr para hacer el saque. Utiliza el joypad para dar a la pelota un sesgo antes de que la toque. Una vez que ha sido golpeada la pelota, utiliza DESPUES DEL TOQUE para controlarla.

**12.2 PENALTIS**: El ángulo y la altura del tiro están controlados para permitir al lanzador poner la pelota en cualquier lugar de la red.

El puntero sobre una barra se mueve rápidamente de izquierda a derecha indicando la dirección horizontal de la pelota si se tira a ese punto. Presiona el botón A para empezar. Cuanto más tiempo esté presionado, más se levantará la pelota. Es posible, por tanto, tirar a las escuadras o tirar raso o pasarse. Un golpecito corto mantendrá la pelota sobre el suelo.

Durante los penaltis, el control del portero pasa al jugador principal. Ver instrucciones de CONTROL DEL PORTERO.

**12.3 TIROS LIBRES**: La selección del tiro libre se produce si hay una falta de un jugador defensor dentro de un sector restringido en frente de la boca de gol defendida.

**12.3.1 SACANDO TIROS LIBRES**: La pelota se pone donde se produce la falta. Presiona el botón A para empezar la carrera. La duración en la que se mantiene presionado el botón determina la altura de la pelota. Cuanto más larga es la duración del botón presionado, más alto se eleva la pelota. La potencia del disparo está controlada por el ordenador aleatoriamente.

Hay dos controles distintos de joypad, ANTES de tocar la pelota y DESPUES de tocar la pelota, que de hecho son controles DESPUES DEL TOQUE.

| ANTES | DESPUES |
|---|---|
| A. Salto sobre el balón. | Pica la pelota. |
| B. Suave tendencia izquierda. | Pica y da efecto izquierda a la pelota. |
| C. Suave tendencia derecha. | Pica y da efecto derecha a la pelota. |
| D. Más tendencia izquierda. | Da efecto al balón a la izquierda. |
| E. Tiro recto. | No acción. |
| F. Más tendencia derecha. | Da efecto al balón a la derecha. |

(Referido a la figura 1)

**12.3.2 DEFENDIENDO TIROS LIBRES**: Una barrera de jugadores formada a nueve metros (aprox.) de la pelota en el camino directo del balón.

**12.4 SAQUE DE BANDA**: El ordenador lanza el balón automáticamente al jugador más cercano en posición de recibir la pelota. De todas formas, el jugador puede asumir el control. Mueve el joypad en las cinco posiciones hacia delante y presiona el botón A.

Si no se presiona rápidamente, el ordenador hará automáticamente el saque. Cuanto más tiempo está presionado el botón, más grande es el lanzamiento.

## 13.0 SUSTITUCIONES

Estás autorizado para hacer dos sustituciones durante el partido. No puedes sustituir a un jugador al que el árbitro le ha enseñado tarjeta roja. Sólo se puede hacer una sustitución al mismo tiempo. EL PORTERO NO PUEDE SER SUSTITUIDO. Presiona el botón SELECT para indicar que quieres hacer una sustitución. La letra S aparecerá en el panel para indicar que tu solicitud ha sido anotada.

**13.1 HACER SUSTITUCION:** Cuando el balón va fuera de juego, se te pedirá que hagas una sustitución.

El nombre de uno de los jugadores aparecerá en pantalla. Usa el joystick para explorar a través de los jugadores en el campo. Cuando el nombre del jugador que quieres sustituir aparece, presiona el botón A.

Selecciona ahora el sustituto de forma similar.

## 14.0 MUERTE RAPIDA POR LANZAMIENTO DE PENALTIS

Si después de un tiempo extra el resultado es todavía de empate, tiene lugar un lanzamiento de penaltis. Cada equipo tira cinco penaltis por turno. El ganador es el equipo que consiga más goles. Si el número de goles sigue igual, cada equipo tira un penalti alternativamente. Después de que ambos lados han tomado su turno y hay una diferencia de goles, el equipo con más goles es declarado vencedor. Los tiros siguen hasta que haya una diferencia de goles.

Publicado por IMAGINEER Co. Ltd. (Japón).
© 1990/91/92 ANCO GAMES.
Programa original de DINO DINI.
Programa NES de MARK GREENSHIELDS ENIGMA VARIATIONS.

# AVISO

## NO USAR CON PROYECCION TV FRONTAL O TRASERA

No usar una proyección frontal o trasera de televisión con la Nintendo Entertainment System™ (''NES'') y juegos NES. La pantalla de proyección de televisión puede dañarse definitivamente si funciona con videojuegos con escenas o formas fijas y estacionarias. Un daño similar puede ocurrir si se coloca un videojuego en retención o pausa. Si se usa proyección de televisión con juegos NES, Nintendo no será responsable de daño alguno. Esta situación no es debida a defectos en la NES o en los juegos NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar el mismo daño. Para más información, contactar al fabricante de TV.

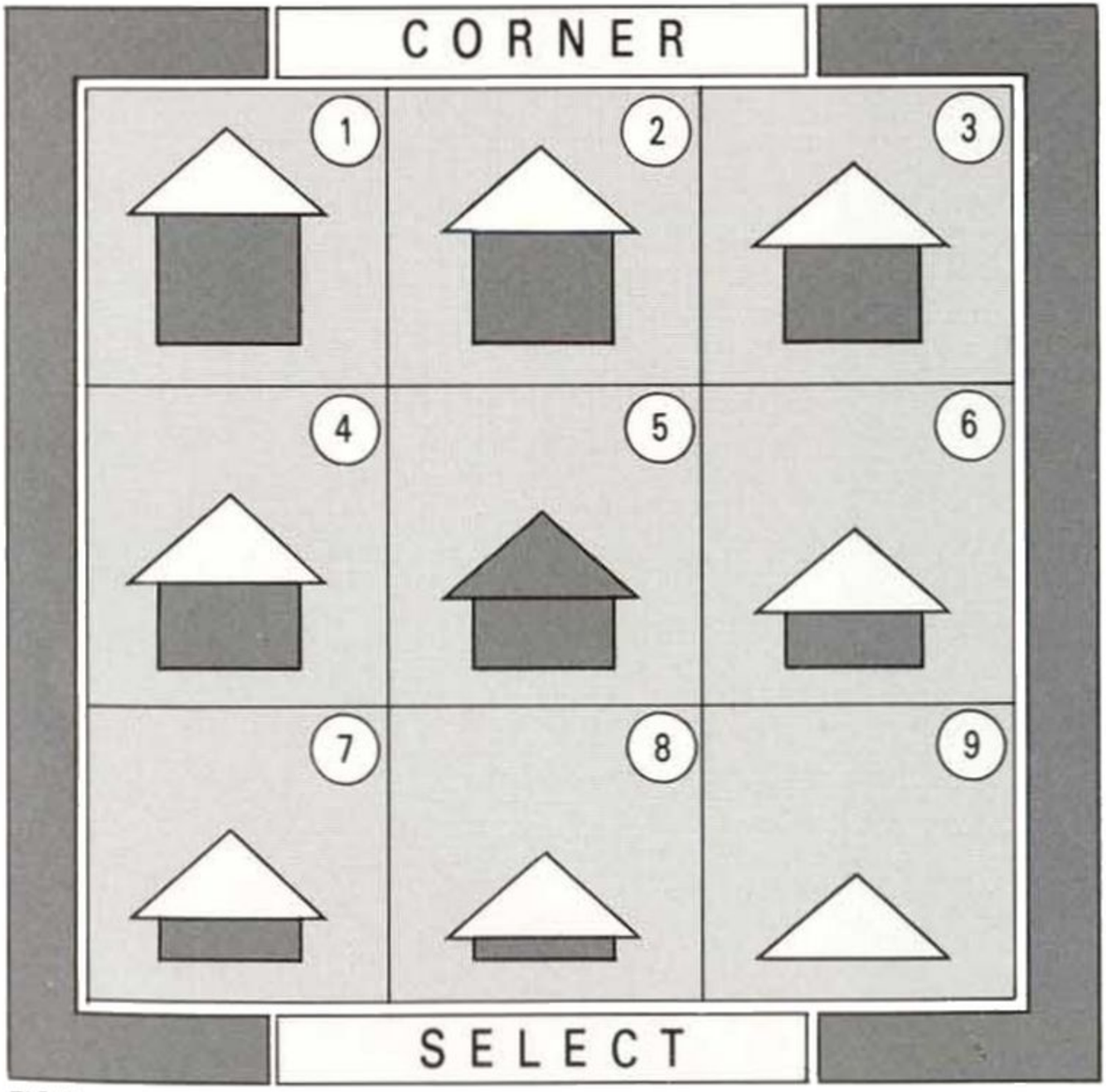



FIG 1

**FIG 1**

**- LEGEND -**

1 - MAXIMUM SHOT POWER
9 - MINIMUM SHOT POWER

Distribuido en España por
SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S.A.
Plz. Mártires, 10
(FUENCARRAL) 28034 MADRID
TLF: 358 30 42
FAX: 358 30 41

Este producto está garantizado por el Editor, en caso de tener alguna dificultad póngase en contacto con el Distribuidor.

Debido a la increible velocidad del programa, puedes ver ocasionalmente un ligero efecto gráfico arriba o abajo de la pantalla. Esto es totalmente normal y no impedirá que te diviertas con el juego.

PRINTED IN JAPAN

NOT TO SCALE

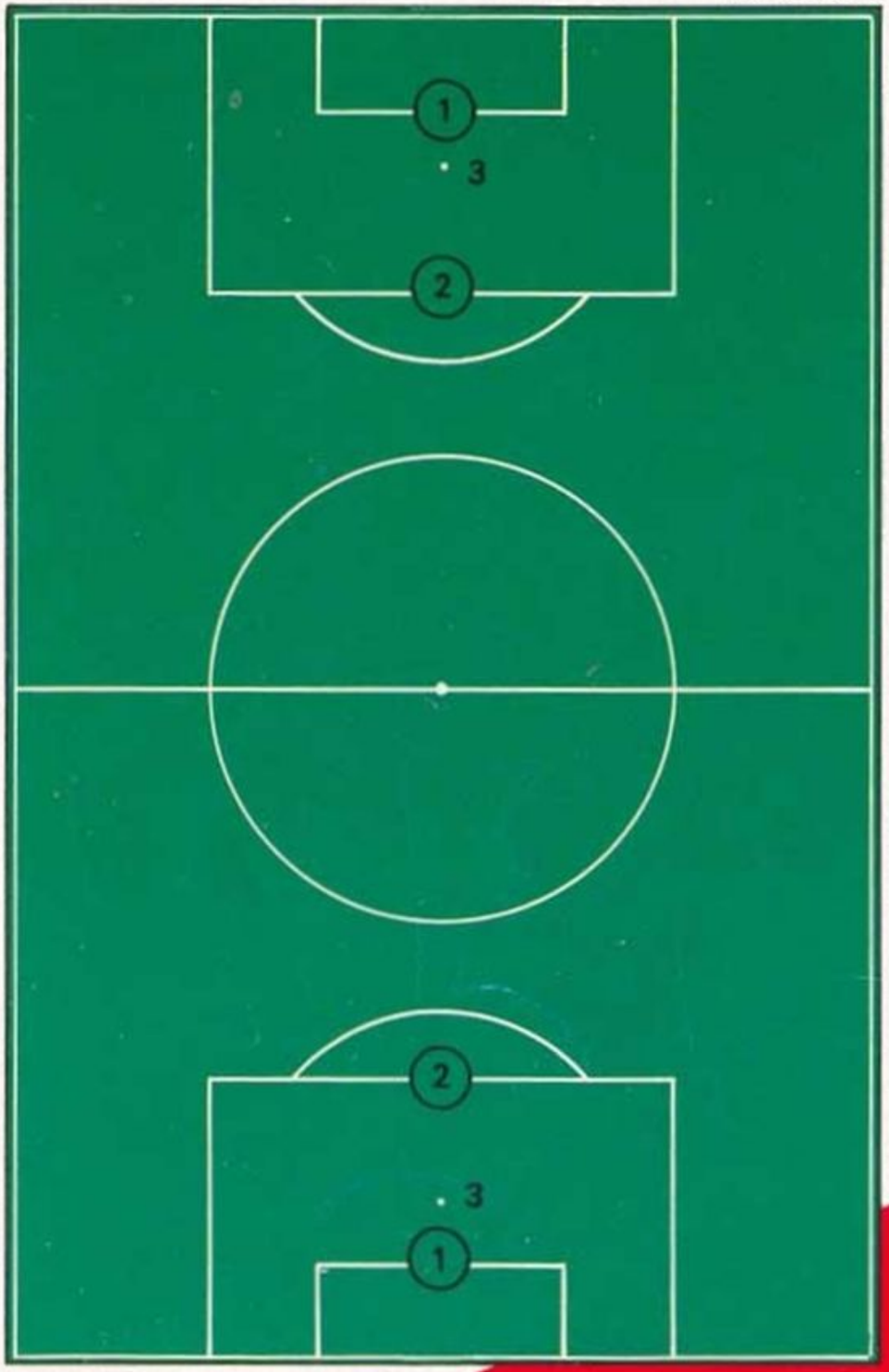



FIG 2

## FIG 2 - LEGEND

1 - 6 yd BOX
2 - 18 yd BOX
3 - PENALTY SPOT